

Человек познает мир не только рационально, но и чувственно. Почему для изучения истории религии важно обращаться к «живым музеям», где человек может увидеть экспонаты в «естественной среде», а также к произведениям искусства. Как известно, при создании произведений, художник – не всегда осознанно – фиксирует и передает информацию о реальности, своих собственных эмоциях, переживаниях общества, чего не хватает письменным источникам. Почему произведения искусства занимают важное место в изучении истории религии.

Удачным в данном случае является опыт создания тематических исторических выставок с включением в состав экспозиции произведений искусства не только как музейных предметов (имеющих художественную ценность), но и как источников для изучения восприятия обществом тех или иных явлений в прошлом и настоящем.

Можно сказать, что при изучении истории религии – помимо создания доступной и понятной для широкой аудитории экспозиции – эффективными являются «живые музеи», тематические выставки в которых соединены в единую экспозицию предметы, документы и произведения искусства. Таким образом можно добиться не только всестороннего раскрытия темы, наглядной демонстрации экспонатов, но и познакомить посетителей с отношением к религии людей предыдущих эпох и наших современников.

УДК 2

## **ОБРАЗ ГЕРОИЧЕСКОГО В КЛАССИЧЕСКИХ ИГРАХ СЕРИИ DOOM**

*Ряполов Сергей Владимирович*

*кандидат философских наук, преподаватель,*

*ГБПОУ Воронежской области «Воронежский государственный  
промышленно-гуманитарный колледж»*

*г. Воронеж*

[poincareconjecture@yandex.ru](mailto:poincareconjecture@yandex.ru)

**АННОТАЦИЯ:** В тексте рассматривается отражение архетипа героического в зеркале классических игр серии Doom: Doom (1993 г.), Doom II: HellonEarth (1994 г.), в которых, по мнению автора, раскрываются все наиболее существенные черты героического: борьба с хтоническими чудовищами, случай, вмешивающийся в жизнь героя, как выражение рока, неприятие своей изначальной обреченности и, вместе с тем, самопожертвование.

**КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА:** Современная культура; популярная культура; компьютерные игры; постмодернизм; архетип; мифология; героическое.

**ABSTRACT:** The text examines the reflection of the heroic archetype in the mirror of the classic games of the Doom: Doom (1993), Doom II: HellonEarth (1994) series, which, according to the author, reveal all the most essential features of the heroic: the fight against chthonic monsters, a case that interferes in the life of the hero, as an expression of fate, rejection of his original doom and, at the same time, self-sacrifice.

KEY WORDS: Contemporary culture; popular culture; computer games; postmodernism; archetype; mythology; heroic.

Классические игры серии Doom (Doom (1993 г.), Doom II: HellonEarth (1994 г.)) оказали несомненное влияние на современную культуру. Но, в то же время, сама серия Doom создавалась с учетом многих архетипов европейской культуры, важнейшим из которых, безусловно, является образ героического, корни которого прорастают в почву античной мифологической культуры, в которой реальность понимается в аспекте противопоставления и взаимоотношения небесного и хтонического как изначальных первооснов бытия, в соответствии с которым выстраивается первообраз героического.

Потому неслучайно, что в противостоянии Doomguу'я демоническому войску словно бы вновь актуализируется история о борьбе героя с хтоническими чудовищами.

Важную роль в понимании героического играет проблема противостояния героя судьбе, року. Интересно, что именно как «рок», «обреченность» можно перевести на русский язык название игры. Наиболее существенным проявлением неприятия роковой обреченности является невозможность примириться со своей неизбежной смертностью, выражающееся в стремлении героя к тому, чтобы обессмертить себя. Но, при этом, нужно отметить, что героическое начало может раскрываться в самопожертвовании именно как отрицании безусловной абсолютности смерти, и, в то же время, являющимся выражением любви. В самопожертвовании проявляется противостояние героя внешним условиям, давлению обстоятельств. Потому в героическом столь важен мотив разрушения, являющегося отражением вызова, который герой бросает року, обусловленности, реальности, осознавая при этом свою обреченность на поражение. Оттого в такой степени яркое выражение получила трагическая черта героического. Но, вместе с тем, в этом разрыве героя с объективной реальностью проявляется его связь с иным, потусторонним.

Таким образом, нужно отметить, что в истории о Doomguу'е, рассказанной в классических играх серии Doom, получили выражение все наиболее существенные черты героического: борьба с хтоническими чудовищами, случай, вмешивающийся в жизнь героя, как выражение рока, неприятие своей изначальной обреченности и, вместе с тем, самопожертвование. Классические игры серии Doom часто упрекают в отсутствии глубокого сюжета, тем не менее, нужно отметить, что именно в них архетип героя получил безукоризненно точное выражение, что в совокупности с оригинальным визуальным стилем, увлекательным игровым процессом, влиянием, которое игра оказала на современную культуру, позволяет высказать мнение о неизменной их актуальности и по прошествии четверти века после их выпуска.